

# Nuvole di Medioevo.

## Il paesaggio (immaginario e storico) nei fumetti a sfondo medievale\*

Elena Musci

Dottoranda di Ricerca in Storia e Archeologia Globale dei Paesaggi  
Università degli Studi di Foggia  
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

*Il fumetto ricreazione della Storia*, titolo di Robertò Farnè di qualche anno fa, esprime il potere del fumetto di reinventare la storia e nello stesso tempo rimarca i pregiudizi che circolano su questo *medium*, inteso come mezzo di intrattenimento di poco spessore.

Il fumetto attinge all'immaginario collettivo le idee diffuse sul Medioevo, le interiorizza, le rielabora e le restituisce in forma grafica e narrativa. I suoi errori o i suoi successi, dunque, riflettono le conoscenze e i punti di vista della società sul suo passato. Essi, inoltre, restituiscono l'immaginario paesaggistico del tempo: i castelli da fiaba, il bosco delle streghe e degli agguati, le case cadenti in cui vivono uomini poveri e sfortunati: ogni idea di Medioevo ha il suo paesaggio come sfondo.

### 1. Il Medioevo ri-tratto. Una premessa di metodo

Il fumetto ad ambientazione medievale non è un genere omogeneo. Non ci sono caratteristiche grafiche o narrative che lo rendono tale. Ci sono, invece, alcuni *clichè*, luoghi o oggetti che ci permettono di riconoscere una storia come medievale. Un castello, delle armature, cavalieri che si sfidano in torneo, frati talvolta penitenti e crapuloni, spesso straccioni, ma anche draghi e mostri da sconfiggere sono gli elementi che immediatamente restituiscono ai lettori un'ambientazione dell'età di mezzo. Sembra tutto concorrere alla costruzione di uno stesso grande indistinto Medioevo, come un calderone in cui tutto confluisce e si mescola. Ma dietro ognuno di questi elementi c'è, in realtà, uno sguardo diverso al passato; ci sono, come diceva Umberto Eco negli anni Ottanta<sup>1</sup> del secolo scorso, diversi modi di sognare il Medioevo. Concorrono al loro successo due categorie psicologiche: l'assimilazione e il distanziamento. Nel primo caso il fumetto esprime la ricerca di elementi della vita dell'uomo del passato che possano riferirsi al presente, che mostrino un filo rosso fra aspetti della vita quotidiana, sentimenti ed emozioni medievali e i nostri. Nel secondo, è evidente il senso di fascinazione esercitato dall'esotico, da ciò che è lontano e sembra non più appartenerci. È il caso del *fantasy*, spazio e tempo letterario di quella che Eco chiama "villosità incontaminata", nella quale più importanti delle leggi e delle regole di convivenza civile sono i sentimenti

\* Questo contributo è frutto della rielaborazione del lavoro di ricerca che ha generato la mostra *Nuvole di Medioevo*, esposta durante la II Edizione della Summer School *Emilio Sereni* (2010). Il taglio scelto per questo contributo non è quello di parlare esaustivamente di tutti i fumetti medievali o medievalescenti esistenti (come nel caso del catalogo della mostra), ma di individuare delle linee di ragionamento e di citare esempi esplicativi a riguardo.

<sup>1</sup> U. Eco, *Dieci modi di sognare il Medioevo ne Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee*, «Quaderni medievali», 1986, n. 21, pp. 187-200. L'articolo è disponibile on-line all'indirizzo <http://italiamedievale.splinder.com/post/5574957>

elementari, ritenuti sani perché originari. In questa chiave di lettura, il Medioevo esprime una mentalità altra rispetto a quella del presente, che consente di ritrovare il rapporto con la natura e con la propria dimensione umana.

Come sottolinea Giuseppe Sergi, «Il Medioevo colpisce di più e meglio la cultura corrente se sottolinea la propria distanza, se appare come contenitore di diversità. Nella nostra “storiografia percettiva” senza troppe pretese (basata sulla psicologia di chi legge o - più in generale - rivisita il passato, più che sugli studi degli storici) vediamo studenti e pubblico attratti da certi temi sulla base dell’ “assimilazione” (come si conduceva la vita quotidiana nel passato, quali sentimenti si provavano), perché c’è un gran bisogno di non allontanare l’attenzione dal sé di oggi; ma li vediamo attratti anche da contenuti e risposte di cui si accentua forzatamente la diversità dal presente sulla base del fascino del “distanziamento”. Il medioevo nella cultura europea occidentale serve a regalare la dimensione dell’esotico senza troppo allontanarsi nello spazio, ma andando indietro nel tempo»<sup>2</sup>.

Queste due categorie, dunque, deformano il nostro sguardo sul passato, ma nello stesso tempo decretano il successo del Medioevo e delle coordinate cognitive con cui ci rapportiamo ad esso. Le riconosciamo quando osserviamo scorrere le tavole, in senso spaziale e cronologico ed esse emergono prepotenti a svelare i bisogni più profondi della società che li ha prodotti.

## 2. Sogni e Paesaggi

### 2. 1 Il Medioevo eroico

Il Medioevo eroico viene inventato in America, ed è proposto attraverso codici iconografici e tematici che lo spettatore è abituato a riconoscere come medievali (il cavaliere, il castello, l’amore cortese, i tornei, ecc ...). La sua base è la tematica arturiana, che viene declinata in modalità e “parentele” differenti, da Valiant, a Merlino, a Robin Hood. Si tratta di un Medioevo che ha perso qualsiasi riferimento storico preciso e che allude a una vaga dimensione cavalleresco europea. I protagonisti sono valorosi guerrieri che indossano elmi e armature; che si sfidano in combattimenti a cavallo e vivono in castelli di pietra. Forma e materiali di questi elementi non sono importanti: il lettore medio non possiede una conoscenza storica specifica riguardo le ambientazioni delle vicende, anzi, pensando al Medioevo, immagina «l’età della cavalleria e della magia, della Tavola Rotonda e di re Artù, la cui collocazione storica oscilla per l’intero millennio, sotto la suggestione di un’iconografia divenuta a tutti familiare»<sup>3</sup>.

Il prototipo dell’eroe medievale nei fumetti è *Prince Valiant*<sup>4</sup> (1937) che, attraverso la sua dimensione eroica, esprime una via di fuga immaginaria per un paese, l’America degli anni Trenta del secolo scorso, che cerca di uscire dalla Depressione. E’ un giovane principe vichingo che, dopo aver trascorso l’infanzia in esilio fra le paludi, diventa prima scudiero di sir Gawin e poi cavaliere della Tavola Rotonda. Successivamente partecipa alle battaglie per la difesa della Britannia da Sassoni e Pitti e viaggia per l’Europa alla ricerca di avven-

2 G. Sergi, *La rilettura odierna della società medievale: i miti sopravvissuti*, in *Medioevo reale, medioevo immaginario. Confronti e percorsi culturali tra regioni d’Europa*, a cura di D. Lupo Jalla, P. Denicolai, E. Pagnucco, G. Rovino, Città di Torino 2002, pp. 89-98 (scaricabile dall’url di Reti Medievali [http://fermi.univr.it/RM/biblioteca/scaffale/Download/Autori\\_S/RM-Sergi-Rilettura.zip](http://fermi.univr.it/RM/biblioteca/scaffale/Download/Autori_S/RM-Sergi-Rilettura.zip)).

3 R. Bordone, *Medioevo Americano. Modelli iconografici e modelli mentali* in «Quaderni medievali» n. 13, 1982, p. 149.

4 In Italia le storie di Prince Valiant sono state pubblicate su diverse riviste, già dal 1937 e in una raccolta di 30 volumi dell’editore Camillo Conti. Le vignette selezionate fanno parte del primo volume dell’edizione americana *Prince Valiant*, Vol. 1: 1937-1938, Fantagraphics collection 2009.

ture e dell'amore. La sua è una vera vicenda di formazione: inizialmente è un ragazzo ma, con il passare degli episodi e dimostrando il suo coraggio nei combattimenti, diventa un uomo valoroso, in grado di fronteggiare eserciti di barbari e Normanni per difendere il suo popolo o per vincere, come cavaliere della Tavola Rotonda, tornei e battaglie.

La componente arturiana del Medioevo di Foster ha come modello deformato la civiltà cortese. In queste storie si assiste a un corto circuito di Medioevo e antichità, ma anche di alto e basso Medioevo, fino a sfiorare l'Età Moderna. Roberto Giovannoli<sup>5</sup> ha provato a individuare gli scenari storici di queste avventure:

- 1) Il primo è quello che si professa "arturiano" (V-VI sec.), ma che, da un punto di vista iconografico, fa riferimento alle rappresentazioni del ciclo bretone e delle crociate.
- 2) Ai riferimenti arturiani si contrappongono quelli barbarici (nel senso *fantasy*, tipico, per esempio, di *Conan il barbaro*). Ne fanno parte gli elementi del mondo vichingo e americano (un viaggio avventuroso porta Valiant nel nuovo mondo, a contatto con gli Indiani d'America, in un impossibile scenario western), con buona pace di qualsiasi coerenza storica.
- 3) L'età antica è un altro riferimento visivo, intesa però, più nel senso dei *colossal* americani che in quello rigoroso degli storici.
- 4) L'Oriente islamizzato, romantico e perfetto scenario delle crociate.

Il paesaggio rappresentato, in questa miscelanea visiva, è un'ambientazione da fiaba, in cui ogni elemento naturale o antropizzato si piega alla necessità della trama.

Paludi, boschi e castelli non esistono in sé, ma come elementi narrativi funzionali alle vicende dell'eroe: ne mettono in rilievo il coraggio, o l'astuzia (come quando Valiant sfugge ai suoi inseguitori tuffandosi nell'acqua palustre e usando una cannuccia per respirare (fig. 1), oppure quando distrae una guardia facendo starnazzare un'oca e nuotando in apnea sot-

Prince Valliant, cit.



Fig. 1

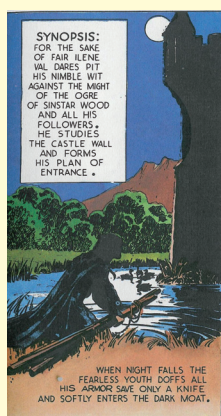
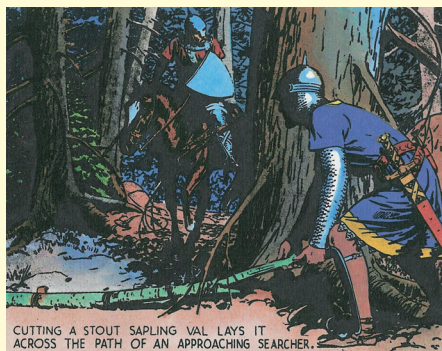


Fig. 2



Fig. 3



<sup>5</sup> R. Giovannoli, *Medioevo a fumetti? Ne Il medioevo: specchio ed alibi*, atti del Convegno di studio svoltosi in occasione della seconda edizione del Premio internazionale Ascoli Piceno: Ascoli Piceno, 13-14 maggio 1988. pp. 51-52.

to di essa - (fig. 2), oppure l'abilità guerriera che, per esempio, gli consente di tendere un agguato ai nemici nel bosco (fig. 3).

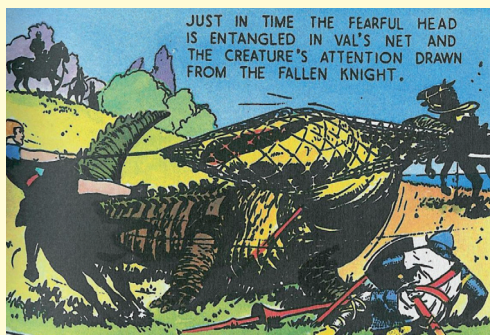


Fig. 4

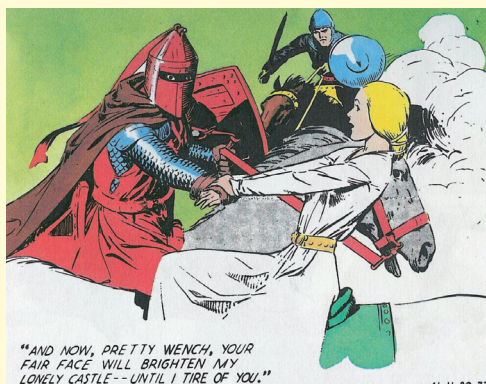


Fig. 5

In queste tavole è presente una natura rigogliosa e benigna (tranne quando nasconde creature mostruose che vengono, però, sistematicamente sconfitte - fig. 4) che compare in modo occasionale e strumentale: nella maggior parte delle vignette sono i personaggi e le loro azioni a riempire gli spazi (fig. 5)<sup>6</sup>.

Il tratto e i modelli visivi utilizzati e proposti da Foster per *Prince Valiant* hanno influenzato molte opere ad ambientazione medievale, come è evidente in questa comparazione (figg. 6-7):



Fig. 6



Fig. 7

In questa versione della storia dei cavalieri della Tavola Rotonda<sup>5</sup>, ambientata esplicitamente nel 520, la rappresentazione del castello e del torneo, per esempio, richiama questa di Foster sulla destra.

Il ciclo Arturiano si modifica col tempo, sia nel senso della narrazione che della rappresentazione iconografica del paesaggio, dell'abbigliamento e dei personaggi. Ne è un bell'esempio *Artù, un'epopea celtica*<sup>7</sup>. L'opera è influenzata dall'immaginario celtico e si propone esplicitamente come una trasposizione a fumetti del ciclo arturiano delle origini: attinge da

6 R. e C. Blasetti (Riduzione di), A. Chirolla (disegni), *Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda*, Edizioni San Paolo, 1996. P. 41.

7 D. Chauvel (testi), J. Lereculey (illustrazioni), J.-L. Simon (colori), *Artù, un'epopea celtica*, Magic press comics, 2002.



testi e leggende gallesi e non dalla letteratura cortese. Anche i nomi sono di origine gallese: Myrddin, per esempio, altri non è che Merlino. La terra delle vicende è la Bretagna del V sec., devastata e saccheggiata dai Sassoni e da altri nemici giunti dal mare. Il Medioevo raffigurato è magico e violento in esso i protagonisti si muovono da eroi leggendari (figg. 8-9).



Fig. 8 (partic. p. 35)

Artù, un'epopea celtica, cit.

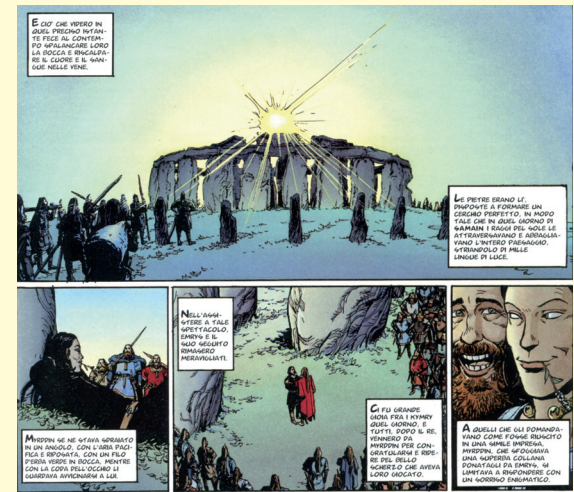


Fig. 9 (partic. p. 46)

I disegni rispecchiano a pieno la dimensione onirica e truce del racconto dando vita a una terra intrisa di sangue e coperta da una natura selvaggia e minacciosa per chi non è in grado di domarla, a differenza di Myrddin che, invece, con le sue arti magiche, è persino in grado di innalzare Stone Age (fig. 9).

All'interno del paesaggio eroico, non può essere dimenticato Robin

Robin Hood, Walt Disney, 1952 (partic. p. 4)

Fig. 10 (partic. p. 2)



Hood, una delle figure cruciali di questo Medioevo reinventato: grazie al suo personaggio questo periodo diventa, nell'immaginario collettivo, l'epoca dell'amor cortese e dell'avventura disinteressata. Su questo punto insistono le sue prime raffigurazioni a fumetti.

Come appare chiaro in questo fumetto del 1952, il bosco è il luogo degli incontri romantici (fig. 10), ma anche la casa in cui Robin vive in allegria con i suoi compagni d'avventura. Il castello, invece, è il luogo della ingiusta legalità, talvolta buio e sempre imponente, costantemente presente sullo sfondo (fig. 11).

Il bosco assume, in queste storie, un ruolo eversivo in cui tutto è possibile, persino restituire ai poveri il denaro sottratto con le ingiuste gabelle, ordire trame contro il crudele principe Giovanni e le sue leggi, e persino amare la bella dama.

Con la versione zoomorfa (la cui edizione a fumetti o illustrata è la riproposizione del famoso film d'animazione) l'aspetto eversivo viene edulcorato dal gusto della beffa e dal senso di umana bonarietà che guidano Robin e la sua banda. In esso i riferimenti alla contemporaneità, anche nelle scene medievalesganti, sono preponderanti.

A questo modello eroico fa da contraltare una società medievale in cui le virtù individuali valgono molto di più del ceto sociale. L'eroe è proposto come "demiurgo della storia" e i conflitti e le disavventure non sono altro che espedienti per movimentare il suo cammino e l'occasione per magnificarne il valore<sup>8</sup>.

Al modello americano, col tempo, ne vengono contrapposti altri i cui protagonisti assumono nuove sfumature, talvolta inquietanti, e si trovano ad agire in un Medioevo dai toni cupi e violenti. Lentamente, col sopraggiungere di nuove istanze sociali e storiografiche, gli eroi dei fumetti si coloreranno di sfumature antieristiche.

## 2.2 Il Medioevo antieristico, plebeo e cialtrone

Come nel cinema Monicelli aveva inaugurato con *L'armata Brancaleone* (1965) la strada della parodia del tradizionale eroe medievale e aveva mescolato i toni alti dei poemi cavallereschi con quelli bassi della letteratura popolare, così nella letteratura grafica compaiono storie che ribaltano gli ideali e le vicende dei cavalieri della tavola rotonda.

L'eroe è talvolta un cavaliere povero, che vive alla giornata, lontano dagli ideali cavallereschi, altre volte è un individuo meschino e arraffone, fino a diventare un personaggio antieristico le cui vicende ne mettono in risalto i punti oscuri. In altre occasioni l'eroe incarna valori positivi, ma da una realtà bassa e popolare, oppure è pieno di incertezze, spesso sbaglia, ed esprime la perdita di riferimenti certi dell'individuo contemporaneo o il suo sbigottimento dinanzi alle efferatezze della storia.

Ne è un esempio *Le Torri di Bois-Maury*<sup>9</sup> che, scritto come un ciclo narrativo di ampio respiro, è una delle opere più interessanti del fumetto storico franco-belga.

Protagonisti sono personaggi inventati che vengono toccati solo casualmente dai grandi eventi della storia e questo consente all'autore una libertà narrativa lontana da intrecci storici obbligati e, soprattutto, gli permette di dedicarsi ad una coerenza visiva notevole attraverso la cura del dettaglio della rappresentazione di castelli, armi, armature e paesaggi. Il Medioevo di Hermann è soprattutto iconografico e mostra un abile ricorso alle fonti, reso dalla ricostruzione verosimile di una realtà essenzialmente povera, semplice e poco sfarzosa.

L'analisi di Hermann non si limita alla semplice caratterizzazione grafica, ma mira a rappresentare anche la mentalità e il modo di pensare dei protagonisti, nobili e popolani:

<sup>8</sup> V. Attolini, *Immagini del Medioevo nel cinema*, Edizioni Dedalo, Bari 1993, p. 123.

<sup>9</sup> Hermann (Hermann Huppen), *Le torri di Bois Maury*, Alessandro Editore, dal 1984 al 1998.

il sentimento di dipendenza provato dalla popolazione, indotta dall'ansia a credere più al miracolo che al ragionamento, in un mondo in cui la paura e il culto della forza e della violenza dominano ovunque<sup>10</sup>.

Con questo lavoro, Hermann ha introdotto un nuovo modo di concepire il Medioevo disegnato, concentrandosi sui timori e sulle debolezze che provavano gli uomini di quell'epoca.

Questi fumetti sono un'ottima lente di ingrandimento che mette in risalto il legame fra la ricerca storica, le esigenze sociali e i media: la *Compagnia della forza*<sup>11</sup>, per esempio, appare come la riproposizione dello spirito che anima il già citato film di Monicelli. Se entrambi subiscono l'influsso delle tematiche delle "Annales" dal punto di vista storiografico, sappiamo che in quegli anni le spinte sociali chiedevano un'attenzione maggiore ai più poveri, e che questo si traduceva in uno spiccato interesse per una rivisitazione storica dal basso. Le vicende della compagnia della forza vedono protagonista la Compagnia di Montblanc, un'improbabile compagnia di ventura i cui personaggi sono caratterizzati da toni grotteschi e fantastici, e le cui avventure sono strabordanti di personaggi, a formare una storia corale in cui nessun personaggio può arrogarsi il ruolo di protagonista. Il Medioevo che fa da contraltare alle vicende è oscuro e povero e in esso il bosco, i castelli e le molte osterie incontrate hanno un ruolo fondamentale, quasi quanto i personaggi rappresentati.

I vizi sono anche lo sfondo e i compagni inseparabili dei protagonisti di *Sette missionari*<sup>12</sup>, sette monaci che vivono in Irlanda nel secolo XI, ognuno dedito a un diverso peccato. Mandati come missionari fra feroci vichinghi a espiare le proprie colpe, essi fanno dei peccati il loro punto di forza e grazie a ciò riescono non solo a salvarsi, ma anche a convertire le popolazioni nemiche. In cambio, vengono nominati vescovi, senza per questo abbandonare le proprie inclinazioni. L'opera è ricchissima di riferimenti storico-iconografici, ed è una parodia delle storie religiose edificanti e dei racconti di conversione irlandesi. In questo Medioevo che potremmo definire "diversamente eroico", completamente diffe-



Fig. 12 (partic. p. 36)

Questo Medioevo dal basso è violento, ricco di scontri e morti, e a esso fa da contraltare una natura spesso aspra. *Le torri di Bois Maury*, vol. 9, cit.

10 C. Casavecchia, *L'immagine del medioevo nella narrativa disegnata*, *Bandes dessinées, Comics, Fumetto*, tesi di laurea in Storia Medievale, a.a. 2000-2001 Università degli Studi di Torino, p. 95.

11 Magnus e Romanini, *I cavalieri dell'ombra*, *La compagnia della forza* n.1, Panini Comics, Milano 2005.

12 A. Ayroles (testi), L. Critone (disegni), L. Pieri (colori), *Sette Missionari*, Planeta DeAgostini, 2008.





Sette Missionari, cit.

Fig. 13 (p.4)

maghi e fantasmi ravvivano le avventure dei protagonisti. Gli atti di eroismo, in situazioni comico-avventurose, sono equamente compiuti dai due, e i valori espressi sono quelli tipici della coeva letteratura per l'infanzia.



Fig. 14

Le avventure di Rolando e Piruli, «Corriere dei Piccoli» del 19 Settembre 1971



Fig. 15

Mentre nelle prime storie ci sono castelli cadenti o dalle inequivocabili forme neogotiche (fig. 14), pieni di cavalieri e fantasmi, in quelle in cui i protagonisti sono i puffi e il mago Gargamella (nemico giurato dei piccoli ometti blu), l'ambientazione principale diventa il bosco e protagonisti divengono le sue creature fantastiche (fig. 15).

13 Peyo, *John e Solfami* (nome originale francese: Johan & Pirlouit), pubblicato sul «Corriere dei Piccoli».



## 2.3 Le parodie e la satira: un Medioevo attuale

Nell'intrigante rapporto fra storia e avventura [si colloca] uno dei due grandi territori del fumetto, quello del filone comico, umoristico e satirico. [...] Se si abbandona il registro epico e avventuroso, si possono cogliere le molteplici sfaccettature con cui i fumetti comici si appropriano di temi, personaggi e riferimenti storici, rivestendoli di umorismo e di satira, oppure utilizzando la storia come metafora del presente<sup>14</sup>.



Fig. 16  
Le gag del truce vichingo e della sua famiglia si basano sull'ironia tipica delle sitcom americane mescolate all'esasperazione degli elementi dell'immaginario collettivo sui vichinghi.  
Striscia presa dal sito [www.hagardunor.net/comics.php](http://www.hagardunor.net/comics.php)

Nelle strisce satiriche, come *Il grande Hagar*<sup>15</sup> o *Il mago di Id*<sup>16</sup>, vengono esasperati gli elementi iconografici "classici" del periodo e il Medioevo diventa

«un'epoca brutale, contrassegnata da scorrerie, guerre e ingiuste gabelle, ma è chiaro che si tratta di una brutalità non peggiore, anzi più bonaria di quella dei nostri giorni»<sup>17</sup>.

Consente uno sguardo diverso *Maxmagnus*<sup>18</sup>, un'irriverente parodia del mondo delle fiabe: i perso-

naggi ci sono tutti, a cominciare dal re e dal suo consigliere, dalla regina e dalla principessa in cerca di un principe azzurro, per proseguire poi con i villici angariati e sfruttati. Si tratta però di un mondo fiabesco capovolto: la principessa è così brutta da far spaventare

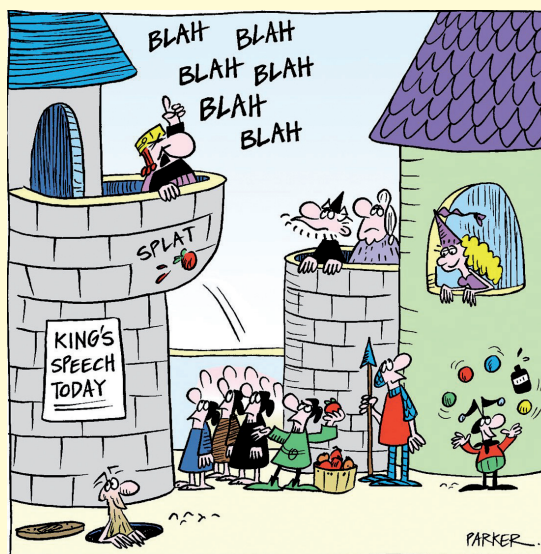


Fig. 17  
Un castello, un re avido e odiato dal popolo, un mago pasticcione, un soldato innamorato della principessa, ecco i personaggi di questo Medioevo brutale ma ironico.  
Striscia presa dal sito <http://www.johnhartstudios.com>

<sup>14</sup> R. Farnè, *La ri-creazione del passato a fumetti*, in *Iconologia Didattica, le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Zanichelli, Bologna 2002, p. 283.

<sup>15</sup> R. Browne (1917-1989) e C. Browne (1952), *Il grande Hagar*, dal 1973.

<sup>16</sup> J. Hart e B. Parker, *The Wizard of ID*, dal 1964.

<sup>17</sup> M. Sanfilippo, *Il medioevo secondo Walt Disney*, p. 35.

<sup>18</sup> Max Bunker (alias Luciano Secchi) e Magnus (alias Roberto Raviola), *Maxmagnus*, 1968-1980.

## 2.4. Le immagini dal manuale al racconto: il Medioevo illustrato

Nelle vicende che raccontano di eventi e personaggi famosi con obiettivi didattici, le avventure dei protagonisti sono spesso meramente funzionali al quadro storico: la trama dell'opera, in numerose esperienze, sembra realizzata unicamente per poter raccontare nozioni e situazioni ritenuti storicamente importanti.

Un racconto che tenta di esprimere in modo piacevole sia una dimensione narrativa storica il più fedele possibile alle fonti che la ricostruzione visiva è *La Battaglia di Campaldino*<sup>19</sup>, un fumetto scritto da Federico Canaccini e disegnato da Matteo Tozzi. La storia è la ricostruzione della battaglia combattuta nel 1289 tra i comuni di Firenze e di Arezzo e si basa sulle cronache di Giovanni Villani e Dino Compagni, e sul V canto del *Purgatorio* di Dante, che partecipò personalmente alla battaglia. Anche molte delle espressioni utilizzate dai personaggi sono tratte dalle narrazioni medievali, così da rendere il fumetto il più attinente possibile alle fonti. Anche gli ambienti, e i luoghi illustrati sono quelli reali e la loro resa è basata su fotografie o pitture d'epoca (figg. 18-19).

*La battaglia di Campaldino, cit.*



Fig. 18 (partic. Tav. 21)  
Una rappresentazione del muro di  
scudi guelfi, col giglio di Firenze, e  
del castello di Poppi.

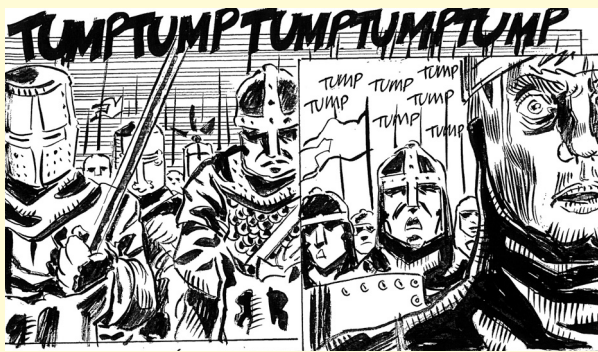


Fig. 19 (partic. Tav. 35)  
Un dettaglio carico di tensione della carica della cavalleria ghibellina.

Il fumetto *Martino di Loreto*<sup>20</sup>, invece, esprime il tentativo di riportare i risultati di studi storici, soprattutto d'archivio, in un racconto che dia spazio alle vicende umane dei protagonisti attraverso un'opera di fiction e non solo di storia. Esso, inoltre, rappresenta un tentativo recente di dare dignità storica al fumetto attingendo allo stesso repertorio iconografico medievale.

<sup>19</sup> Il fumetto, attualmente in corso di stampa, nasce su sollecitazione del museo del castello di Poppi, luogo della battaglia. [www.castellodipoppi.it](http://www.castellodipoppi.it)

20 R. Bordone (testi), L. Piccatto (disegni), *Martino di Loreto*, Scritturapura, 2006.

I disegni si muovono su due registri stilistici differenti a marcare la narrazione storica (con un tratto che richiama le miniature medievali) e quella umana, che esprime sentimenti e vicende dei protagonisti del racconto. Un testo introduttivo di Renato Bordone descrive il contesto e il paesaggio storico e gli impliciti riferimenti alla mentalità dell'epoca.



Fig. 20 (partic p. 24).  
Martino di Loreto, cit.

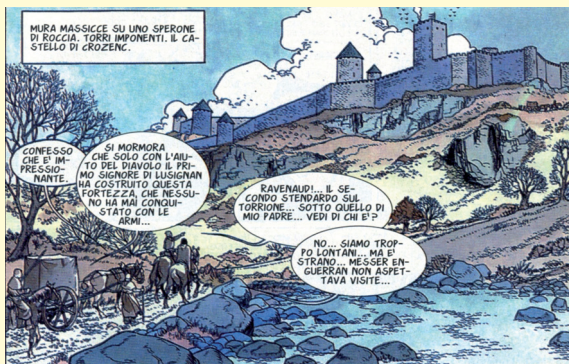


Fig. 21 (partic p. 24).  
*Le Aquile decapitate*, *La notte dei giullari*, in «Skorpio» Anno XXIII, n. 23 del 17-6-1999.

La soluzione di porre sulla strada dei protagonisti, inventati dagli autori, personaggi reali che vivono episodi storicamente documentati sembra la più convincente: è lo schema utilizzato anche ne *Le aquile decapitate*<sup>21</sup> che propone un'ambientazione medievale non solo nei particolari iconografici, ma soprattutto per gli eventi narrati, incentrati su fatti ed eventi noti. *Le aquile decapitate* è stato portatore nel mondo del fumetto di un nuovo gusto per l'aderenza ai risultati delle ricerche storiche. In questo caso, a differenza delle opere classiche di questo genere, non viene rappresentato un Medioevo dal basso, ma i complotti e i tradimenti dell'aristocrazia contro il sovrano francese. Così, le trame danno spazio alla complessa realtà feudale della Francia del XIII secolo, mantenendo un perfetto equilibrio fra fiction e storia.

## 2.5 Il Medioevo fantastico, esoterico e prossimo venturo

Il Medioevo è anche un paesaggio esotico, una culla di misteri che dal passato agiscono ancora sulla nostra società. Parlare di Medioevo vuol dire parlare anche del *fantasy*, un genere letterario che racconta di mondi collocati in un tempo indefinitivamente lontano (nel passato o nel futuro) che devono la caratterizzazione dei personaggi o di alcune situazioni all'universo medievale. Secondo Renato Bordone,

«le origini del fantasy sono dello stesso ceppo di quelle del neo-medievalismo ottocentesco e proprio a William Morris, preraffaellita, anticipatore dell'art nouveau medievaleggiante si deve il primo esempio, riconosciuto come tale, di questo fortunato genere letterario»<sup>22</sup>;

egli introdusse nel 1895 in una sua novella uno scenario pseudo medievale fatto di terre mitiche e cavalieri eroici. L'esplosione del genere si ebbe in America con la nascita del filone

<sup>21</sup> P. Pellerin (sceneggiatura dei primi 3 voll.), J.-Ch. Kraehn (disegni fino al III vol. e poi sceneggiatura), *Le aquile decapitate*, Éditions Glénat dal 1986. In Italia, i primi cinque capitoli sono stati pubblicati a puntate sulla rivista settimanale Skorpio, dal n. 23 al n. 42 del 1999, per Eura editoriale.

<sup>22</sup> R. Bordone, *Medioevo americano*, cit., p. 144.



*sword and sorcery* (“spada e magia” secondo la definizione di Fritz Leiber) di cui Conan è il rappresentante esemplare, ma non l'unico (figg. 22-23).

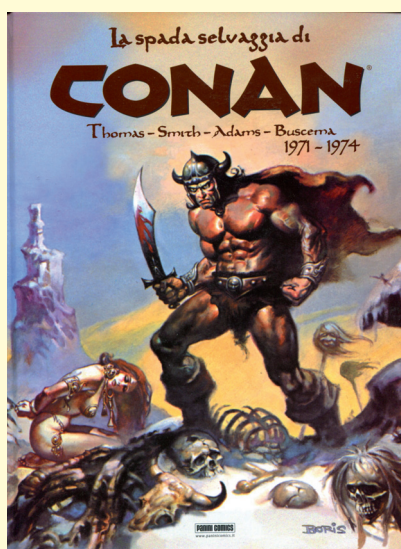


Fig. 22  
Conan vive in un mondo desolato e arido, seguito alla caduta di Atlantide, perfetto scenario per lotte perenni e forti guerrieri. Copertina dell'albo, 2, 1971, *La spada selvaggia di Conan*, utilizzata per la raccolta *La Spada Selvaggia di Conan* (1971-1974), Edizioni Panini Comics, 2008.

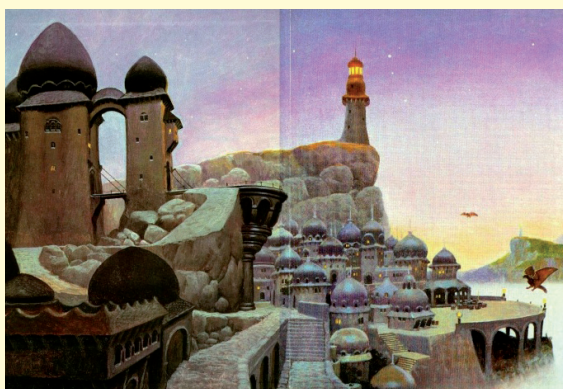


Fig. 23  
Gli splendidi paesaggi, disegnati a olio, del Mercenario risentono dall'ambientazione fantasy, con draghi volanti per destrieri e case orientaleggianti. Vincente Segrelles, *Il Mercenario. Il popolo del fuoco sacro*. Edizioni EPC, Roma 1982.

Questo genere, nelle sue versioni eroiche e magiche, racconta di vicende ambientate in epoche o luoghi inesistenti, in cui l'eroe è costantemente in lotta contro guerrieri terribili e minacce stregate: è facile distinguere in questo schema l'archetipo

del cavaliere che lotta per difendere i più deboli in un'età piena di guerre e di soprusi.

Le ambientazioni cupe, ispirate ad un medioevo fantastico e fiabesco, per esempio, caratterizzano la saga di *Bone*<sup>23</sup>. Protagonisti sono tre *bone* (creature bianche, antropomorfe e dal lungo naso), in fuga dalla loro città, che si perdono e raggiungono una vallata sconosciuta dove incontrano gli uomini in lotta con i rattodonti. *Bone* è ormai un classico del fumetto americano moderno e gli elementi fantasy sono intrecciati con classiche situazioni epiche: le avventure disegnate rappresentano l'eterna lotta fra le forze del Bene e quelle del Male.

L'invasione del *fantasy* in numerosi campi dell'intrattenimento (soprattutto giochi e film) ha prodotto un effetto di ritorno per cui questo genere, nato da suggestioni legate al Medioevo, si è poi così diffuso da influenzare l'immaginario collettivo relativo alle coordinate storiche reali. Insomma l'idea diffusa di Medioevo ha acquistato, dagli anni Ottanta del secolo scorso, un vago sapore *fantasy*.

Legato a questa sensibilità, ma con caratteristiche proprie che lo rendono autonomo è il “Medioevo di ritorno”: un'idea di Medioevo a-temporale, che attinge a una visione circolare della storia in cui il futuro assomiglia al passato, in particolar modo a quello dell'età di mezzo, vista come momento di decadenza e di perdita della tecnologia, terreno di lotte e

<sup>23</sup> J. Smitt, *Bone*, dal 1991 al 2004. Editto in Italia dall'Editore Panini.



guerre in cui è assente una legge regolatrice. In particolar modo, questa visione del futuro è radicata nella paura e nelle angosce provocate dall'esplosione atomica: il timore che la tecnologia possa prendere il predominio sul suo creatore ha influenzato una vasta produzione in cui il Medioevo diventa condizione di vita cui l'uomo è costretto dopo aver abusato del suo potere sulla natura.

In queste storie, gli scenari sono dunque quelli di un mondo post-atomico, depredato dall'uomo, che solo in alcuni casi, lentamente rinasce. In esso la natura è spesso assente o brulla e selvaggia, nemica dell'uomo dopo l'offesa atomica. È questo il caso di *Nausicaä*<sup>24</sup>, la principessa della valle del vento che vive in un mondo post nucleare, sterile e improduttivo. I pochi villaggi ancora esistenti, sono piccoli e isolati, e le comunità che vi risiedono sono pacifiche e conducono una vita semplice, con una tecnologia poco sviluppata, ma con retaggi del passato, come le macchine volanti. Quando i signori più potenti scatenano una guerra, Nausicaä combatte con tutte le sue forze per il suo mondo e il suo popolo. Solo il suo amore per la natura e il rispetto dell'ecosistema riescono a salvare l'umanità.

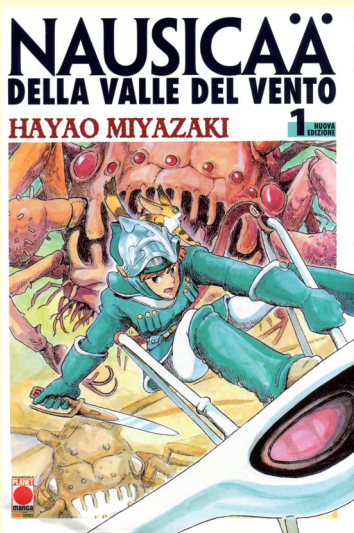


Fig. 24  
Copertina del primo volume dell'edizione italiana edito dalla Planet Manga.



Fig. 25  
Fotogramma del film d'animazione *Nausicaä della Valle del vento* (1984). Nausicaä vola sulla Valle del vento, verde, pacifica e incontaminata. Nel corso della storia il villaggio sarà minacciato dalla guerra e dal ritorno del terrore nucleare.

Le tematiche della devastazione nucleare e le angosce e suggestioni del bombardamento atomico di Hiroshima e Nagasaki fanno parte non solo della poetica di Miyazaki, ma di quasi tutti gli autori di manga e animatori della sua generazione.

In questo viaggio all'interno della produzione fumettistica non può mancare, fra gli stereotipi raffigurati, quello del Medioevo magico-esoterico, rappresentato da personaggi che, collocati nella modernità, indagano o si trovano invischiati in vicende in cui non mancano mai i templari, il Graal e monaci detentori di capacità magiche e di segreti che potrebbero cambiare il corso della storia.

Ne è un esempio conosciuto da quasi tutti i lettori di fumetti seriali *Martin Myster*, studioso newyorkese appassionato di archeologia e antropologia, noto come il "detective dell'im-

24 H. Miyazaki, *Nausicaä della valle del vento*, 7 voll., Panini Comics - Planet Manga, 2009-2010.

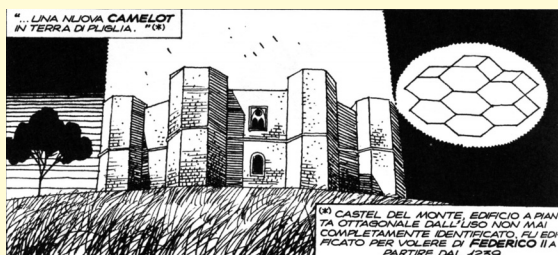


Fig. 27 (p. 180)

Martin Mystère, *Il segreto di san Nicola*, Di Alfredo Castelli e Giancarlo Alessandrini, I Classici del fumetto, Bur, Milano 1999.

Fig. 26 (p. 113)

possibile”. Le sue indagini si muovono attraverso leggende e verità sullo sfondo di precise rappresentazioni architettoniche e visive che vengono accompagnate da immagini fantastiche ricche di riferimenti leggendari (figg. 26-27). *Il segreto di san Nicola*, per esempio, è centrato sulle vicende di san Nicola, santo “apportatore di doni”, ma da esse si allontana per un’intrigante indagine che, alla ricerca di una stanza segreta all’interno della basilica nicolaiana di Bari (che sarebbe custode del Graal), porta il lettore in un vortice di vicende appassionanti basate su informazioni storicamente fondate, plausibili e assolutamente fantastiche. Il Graal, la mitica spada di Artù “Excalibur” e la Basilica di San Nicola di Bari diventano espressione di un Medioevo magico e pieno di segreti ancora da svelare.

## 2.6 Il paesaggio dei santi e della fede

La rappresentazione per immagini della vita dei Santi fa parte di una tradizione consolidata della Chiesa. Nel Medioevo cicli di affreschi o di miniature illustrano episodi agiografici per educare i fedeli ai valori cristiani. Scrivono i curatori della mostra *San Francesco a fumetti* tenuta ad Assisi nel 2006: «Far vedere per far capire!»: questa fu la nuova parola d’ordine, portata da Francesco fra il popolo delle città comunali e del contado. E dopo di



Fig. 28 (partic. p. 22)  
La leggenda di san Cristoforo.

Dino Battaglia, *Leggende*, Edizioni Di, 1979.  
La natura è dettagliata dove serve a definire meglio le vicende dei santi, astratta o assente se il momento è il culmine della narrazione.

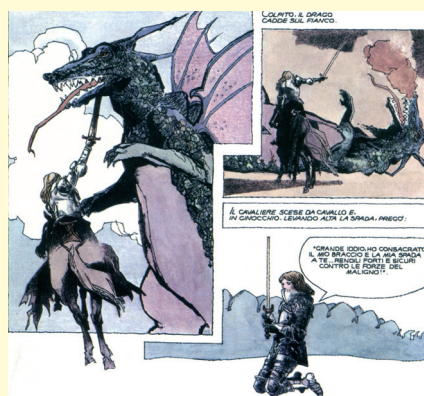


Fig. 29 (partic. p. 30)  
La leggenda di san Giorgio.

lui, dopo i suoi frati, il messaggio venne accolto dagli artisti, che resero visibili le verità della fede con le loro figurazioni in pittura e scultura. Scrive Piero Bargellini: «Fu così che le mura stesse divennero “parlanti”, per mezzo dei cicli pittorici, formanti la cosiddetta “Bibbia dei poveri”. Infatti, i poveri, che non sapevano leggere e non possedevano libri, capivano benissimo il linguaggio figurato dell’arte, come un bambino sa interpretare i moderni “fumetti”»<sup>25</sup>. Gli autori di storie sequenziali si collocano, dunque, su questa scia. In alcuni, come Battaglia, il linguaggio del fumetto agiografico è fiabesco, con forti toni epici. I disegni tendono all’astrazione simbolica e si stagliano su sfondi, spesso bianchi, che accentuano gli istanti eroici o i momenti salienti della narrazione.

Il paesaggio in cui sono immersi i santi disegnati sono sfondo e funzione delle trame, ma questo è proprio di certe tradizioni agiografiche. Nella vita di san Francesco, ad esempio, la natura è quasi un personaggio che fa da spalla alle vicende del protagonista, che gli consente di compiere miracoli (fig. 31) o che si fa tramite per le tentazioni del maligno (o per espiarle, come nella fig. 30).



Era una notte di luna piena; i frati scorgono Francesco che forma sette palle di neve: ognuna rappresentava un membro della famiglia che avrebbe potuto avere.

Fig. 30 (p. 34)

Teresa Buongiorno, Chiara Frugoni, *Storie di Francesco, il santo che sapeva ridere*, Editori Laterza, Bari – Roma 1998.

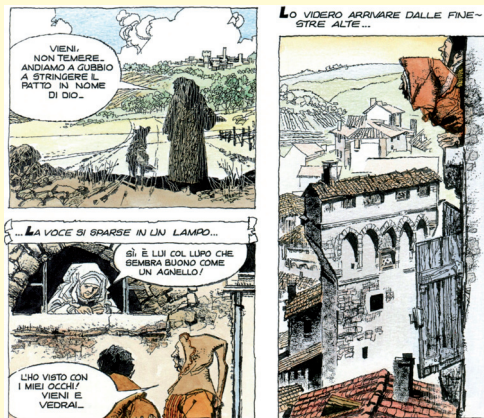


Fig. 31 (partic. p. 86)

Laura Battaglia e Giovanni M. Colasanti (testi), Dino Battaglia (disegni), *Frate Francesco e i suoi fioretti*, Edizioni Messaggero, 1974.

Il santo è proposto come modello per il presente: gli si attribuisce la capacità di indicare la strada ai fanciulli e agli adulti, di ieri come di oggi.

Questo è anche l'intento che si può rintracciare nella versione del fraticello di Assisi della Marvel<sup>26</sup>, per quanto i risultati siano lontani dai canoni europei: l'America si appropria attraverso i propri codici interpretativi di questa figura storica e religiosa, calandola in una dimensione da supereroe.

Infine, pienamente in linea con le emergenze sociali dell'epoca, appare la lettura di Altan che disegna un Francesco<sup>27</sup> molto umano, che spiazza e fa sorridere. Il lavoro nasce in un clima di contestazioni in cui anche la santità francescana viene eletta a modello di rivolta

<sup>25</sup> *San Francesco a fumetti*, all'indirizzo <http://www.ineuropeonline.it/articoloarc-34254.htm>

<sup>26</sup> M. Severin (testi), J. Buscema (disegni), *Francis, Brother Of The Universe*, Marvel 1980.

<sup>27</sup> Altan, *I nostri antenati. Tre biografie non autorizzate*. Colombo, Franz, Casanova, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli, 2009.



sociale. Siamo dinanzi a un Medioevo ricco di implicite correlazioni col presente: Francesco rifiuta la propria classe d'origine e ribalta il modo di pensare che lo aveva caratterizzato fino al momento della conversione. Franz – dice l'autore – «in qualche modo, è figlio del Vangelo di Pasolini: da un lato c'è la grande attenzione al contesto storico, dall'altro lo spunto per una riflessione critica sul presente».

## 2.7 Il Medioevo negli albi Disney

Il Medioevo di Walt Disney dialoga direttamente con l'immaginario collettivo e con il Medioevo scolastico, del tutto disinteressato a un confronto con la ricerca storica<sup>28</sup>.

Paperino, Topolino e in alcune occasioni persino Ciccio, il papero sonnolento e goloso, sono stati cavalieri, scudieri, menestrelli, maghi sempre pronti a difendere principesse insidiate e popolazioni angariate dal cattivo di turno, in un mondo in cui chiunque (sia un garzone, uno scudiero e persino una donna testarda), grazie al suo coraggio, può diventare cavaliere, re ed eventualmente sposare la bella principessa. I riferimenti storici che si trovano nelle avventure degli albi Disney fanno riferimento alle conoscenze più facili da ricordare per i giovani lettori, o giocano con gli stereotipi legati all'età di mezzo che in alcuni casi diventano fulcro del racconto.

Il tempo di queste storie è quello delle fiabe (il “c'era una volta...”) che colloca le vicende narrate in un tempo passato/presente in cui tutto è possibile, secondo gli intenti del narratore, purché siano rispettate le regole della “tradizione”, non quella storica, ma quella relativa all'universo narrativo Disney.



Fig. 33

Il castello di Neuschwanstein, in Baviera, sembra sia il modello su cui si è basato Walt Disney per la rappresentazione del suo castello più famoso.

Fig. 32

Copertina del volume *Ser Topolino* della collana *La Storia Universale Disney*, Anno 1, n. 14, Rizzoli 2011.

<sup>28</sup> Costituisce un tentativo di andare in senso differente l'attuale collana della Rizzoli *La Storia Universale Disney*, in cui le avventure (già edite in passato) sono accompagnate da inserti storici in cui un ruolo importante è dato alle fonti iconografiche e alle relative rappresentazioni Disney. Sarebbe interessante studiare sia i testi storici che l'effetto che questa commistione di anacronismi visivi e fonti d'epoca può produrre nell'immaginario dei lettori.



In queste avventure non manca mai un castello, inevitabilmente di sapore neogotico, più o meno mal messo secondo la trama, una principessa rinchiusa in una torre, un bosco da attraversare, grandi abbuffate (soprattutto se il personaggio è il goloso Ciccio) e buie foreste in cui vivono maghi e streghe con i loro filtri magici.

Questa ripetizione regolare di temi e di espedienti narrativi ha il fine di creare nel lettore la capacità di riconoscere il marchio Disney e il suo linguaggio. Un bambino capisce subito, dinanzi all'immagine di un castello o di un cavaliere, che la storia ha un'ambientazione medievale. Spesso i toni sono quelli del fantasy: alla ricerca di un tesoro o della soluzione di un problema creato dal cattivo di turno, in un mondo con riferimenti medievali, ma in un "altrove" spazio-temporale, i protagonisti si uniscono ad altri coraggiosi ed affrontano grandi insidie magiche, tranelli oppure ostacoli naturali, proprio come nella letteratura cavalleresca.

Quello dei fumetti Disney è un Medioevo che rappresenta un mondo lontano dal nostro, ma solo nel tempo, nello spazio o nella fantasia: in esso Topolino e Pippo si trovano catapultati grazie alla macchina del tempo, oppure la famiglia dei paperi vi vive come in una Paperopoli d'altri tempi, e nulla pare cambiare negli atteggiamenti e nella mentalità degli individui, talvolta solo abbigliati in modo diverso e dotati di tecnologie dalla parvenza medievale, ma dalla fruizione moderna.

## Bibliografia

- Attolini Vito, *Immagini del Medioevo nel cinema*, Edizioni Dedalo, Bari 1993.
- Attolini Vito, *Visioni retrospettive, La storia nei film*, Barbieri Editore, Manduria (TA) 2008.
- Bordone Renato, *Medioevo Americano. Modelli iconografici e modelli mentali* in «Quaderni medievali» n. 13, 1982.
- Bordone Renato, *Medioevo oggi, in Lo spazio letterario del medioevo. IV, Il medioevo latino/* direttori Guglielmo Cavallo, Claudio Leonardi, Enrico Menestó, Roma 1997.
- Bordone Renato, *Editoria tra Ottocento e Novecento. Fumetto*. In *Arti e storia nel medioevo* - vol. IV, Einaudi, Torino 2004.
- Buongiorno Teresa, Frugoni Chiara, *Storia di Francesco il santo che sapeva ridere*, Laterza, Bari 1998.
- Casavecchia Claudio, *L'immagine del medioevo nella narrativa disegnata, Bandes dessinées, Comics, Fumetto*, tesi di laurea in Storia Medievale, AA 2000-2001 Università degli Studi di Torino.
- Eco Umberto, *Dieci modi di sognare il medioevo*, ne *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee*, «Quaderni medievali», 1986, n.21.
- De Turris Gianfranco, *l'immaginario medievale nel fantastico contemporaneo*, ne *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee*, «Quaderni medievali», 1986, n.21.
- Farnè Roberto, *La ri-creazione del passato a fumetti*, in *Iconologia Didattica, le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Zanichelli, Bologna 2002.
- Giovannoli Renato, *Medioevo a fumetti? Ne Il medioevo: specchio ed alibi*, atti del Convegno di studio svoltosi in occasione della seconda edizione del Premio internazionale Ascoli Piceno: Ascoli Piceno, 13-14 maggio 1988.
- Sanfilippo Matteo, *Camelot, Sherwood, Hollywood*, Cooper & Castelvechchi, Roma 2006.
- Sanfilippo Matteo, *Il medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha reinventato l'età di mezzo*, Castelvechchi, Roma 1998.
- Sergi Giuseppe, *La rilettura odierna della società medievale: i miti sopravvissuti*, in *Medioevo reale, medioevo immaginario. Confronti e percorsi culturali tra regioni d'Europa*, a cura di D. Lupo Jalla, P. Denicolai, E. Pagnucco, G. Rovino, Città di Torino 2002.
- Valzania Sergio, *Il Medioevo nel fumetto e nel gioco*, in *Lo spazio letterario del medioevo. IV, Il medioevo latino /* direttori Guglielmo Cavallo, Claudio Leonardi, Enrico Menestó, Roma 1997.
- Valzania Sergio, *Il cavaliere «medievale» da Flash Gordon a Tex Willer*, ne *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee*, «Quaderni medievali», 1986, n.21.

### Siti web

*Il cavaliere inesistente, il mito della cavalleria nell'Occidente Medievale* di Renato Bordone <http://www.mondimedievali.net/pre-testi/bordone.htm>

*Il Medioevo nei fumetti* a cura di Danilo Tancini

<http://www.mondimedievali.net/Fumetti/indice.htm>

*San Francesco a fumetti. 50 disegni originali di Dino Battaglia, Altan e Luca Salvagno*

Curatori della mostra: Luca Temolo Dall'Igna e Riccardo Mazzoni; Assisi - 1/30 luglio 2006

<http://www.afnews.info/deposito/2006/06/assisi.pdf>

*Le Moyen Âge en Bande Dessinée*. Pieghevole per la mostra che si tiene a Parigi dal 14 aprile al 14 novembre 2010 presso la Tour Jean Sans Peur.

[http://www.citebd.org/IMG/pdf/DP\\_MOYEN\\_AGE\\_BD2010\\_tourJeansansPeur.pdf](http://www.citebd.org/IMG/pdf/DP_MOYEN_AGE_BD2010_tourJeansansPeur.pdf)

Cartoni on-line *PRINCE VALIANT, IL PRINCIPE VALENTINO*

[http://www.cartiononline.com/personaggi/prince\\_valiant.htm](http://www.cartiononline.com/personaggi/prince_valiant.htm)

*Les Tours de Bois Maury* (dal sito ufficiale di Hermann Huppen)

<http://www.hermannhuppen.com/bois-maury-367.shtml>

### Footnotes

- 1 R. e C. Blasetti (riduzione di), A. Chirolla (disegni), *Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda*, Edizioni San Paolo, 1996. P. 41.
- 2 C. Casavecchia, *L'immagine del medioevo nella narrativa disegnata, Bandes dessinées, Comics, Fumetto*, tesi di laurea in Storia Medievale, a.a 2000-2001 Università degli Studi di Torino, p. 95.

### Mostra *Nuvole di Medioevo* di Elena Musci

Consulenza di Antonio Brusa

Logo della mostra di Benedetto Gemma

Progetto grafico dei pannelli di Federica Barbieri, Gabriella Bonini, Rina Cervi

Stampa dei pannelli: *La Fotolito*, Poviglio (Reggio Emilia)

Produzione: Istituto Alcide Cervi - Biblioteca Archivio Emilio Sereni

(I pannelli sono a disposizione dei soci dell'archivio Emilio Sereni e di chi ne faccia richiesta).